

PROJECT TRIPLE A:

Révéler l'Avenir des Jeux Vidéo en 2025



Objectif : Proposition d'un jeu vidéo AAA basé sur une analyse approfondie du marché

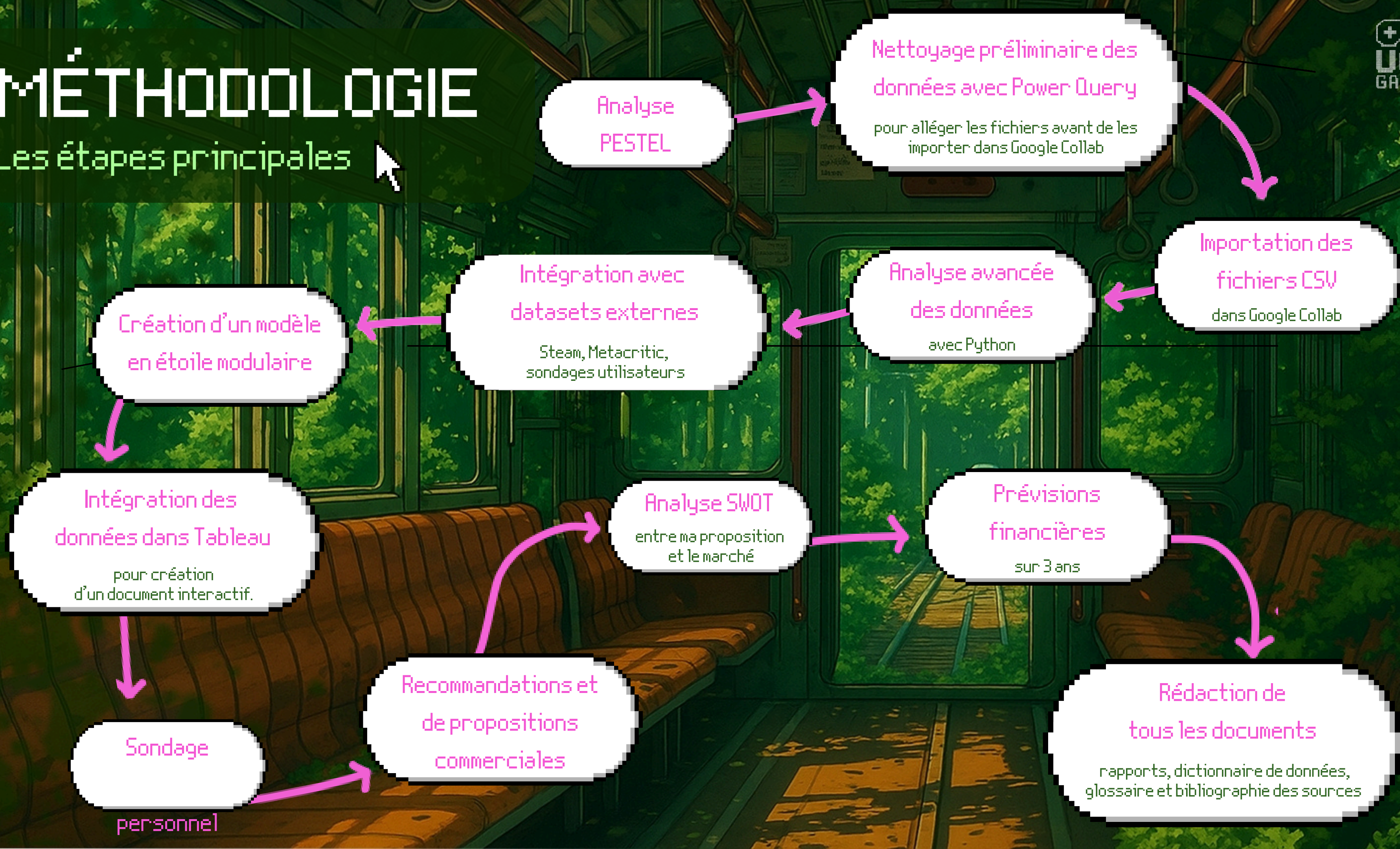
Client : UOI Games

Un projet de **Giulia Governatori**, BI Analyst
Analyse faite entre le 19 Juin et 15 Juillet 2025

Start

MÉTHODOLOGIE

Les étapes principales



Analyse
PESTEL

Nettoyage préliminaire des
données avec Power Query
pour alléger les fichiers avant de les
importer dans Google Collab

Importation des
fichiers CSV
dans Google Collab

Analyse avancée
des données
avec Python

Intégration avec
datasets externes
Steam, Metacritic,
sondages utilisateurs

Création d'un modèle
en étoile modulaire

Intégration des
données dans Tableau
pour création
d'un document interactif.

Analyse SWOT
entre ma proposition
et le marché

Prévisions
financières
sur 3 ans

Sondage

personnel

Recommandations et
de propositions
commerciales

Rédaction de
tous les documents
rapports, dictionnaire de données,
glossaire et bibliographie des sources

ANALYSE PESTEL

Qu'est-ce que c'est?



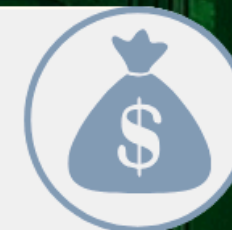
P

Politiques



E

Economiques



S

Socio-culturels



T

Technologiques



E

Ecologiques



L

Légaux



- P** Les sanctions de l'Union européenne liées à la guerre Russie-Ukraine restreignent désormais la vente de consoles de jeu vidéo.
- P** Le gouvernement soutient les projets AAA via le Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV) couvrant 30 % des dépenses de production, plafonné à 6 millions € par an et par société.

- Le marché mondial du jeu vidéo reprend une croissance modérée après la pandémie, avec une progression de +2,8 % par an.
- En Europe, les coûts énergétiques élevés liés à la guerre et l'inflation n'ont pas stoppé la croissance du marché.
- Mais la production d'un jeu AAA reste extrêmement coûteuse: entre 100 et 200 millions \$ en moyenne pour développement et marketing.

- s On compte plus de 3,3 milliards de joueurs dans le monde, soit près de la moitié de la population mondiale.
- s Les streamers et influenceurs jouent un rôle clé:
254 000 spectateurs en simultané à l'événement Z Event 2024
- s 70 % de la population joue au moins occasionnellement.
- s 75 % jouent chaque semaine.
- s Âge moyen : 39 ans
- s Répartition : 51 % hommes / 49 % femmes.

- L'IA générative transforme la production vidéoludique: des outils comme NVIDIA ACE ou les SDK IA de Unity permettent d'automatiser des dialogues de PNJ, animations faciales, ou comportements contextuels.

- La conscience écologique est en forte progression chez les joueurs comme chez les régulateurs.
- Depuis mars 2025, tout projet cherchant à bénéficier des aides du CNC doit fournir un double bilan carbone (conception et post-lancement).
- Des outils comme Jyros (calculateur carbone pour le jeu vidéo) peuvent aider à estimer et réduire l'impact environnemental.
- Xbox Sustainability Toolkit (Xbox), qui aide à concevoir des jeux plus sobres en énergie.
- Les "green gamers" deviennent un public à part entière, et nous pourrions valoriser notre production écoresponsable dans notre communication, sans tomber dans le greenwashing.

- Le Digital Markets Act est entré en vigueur, imposant des règles strictes aux grandes plateformes numériques (Apple, Google, etc mais pas Steam) afin d'assurer un marché plus équitable.
- L'AI Act exigera, en août 2025, que les contenus générés par IA soient identifiables, en particulier lorsqu'un utilisateur interagit avec une IA (ex. dialogues de PNJ).
- Le respect du RGPD est une obligation légale majeure.
- Tous les jeux commercialisés en EU doivent respecter la classification PEGI.

DATASET ET SOURCES

Toutes les informations complémentaires aux données fournis.

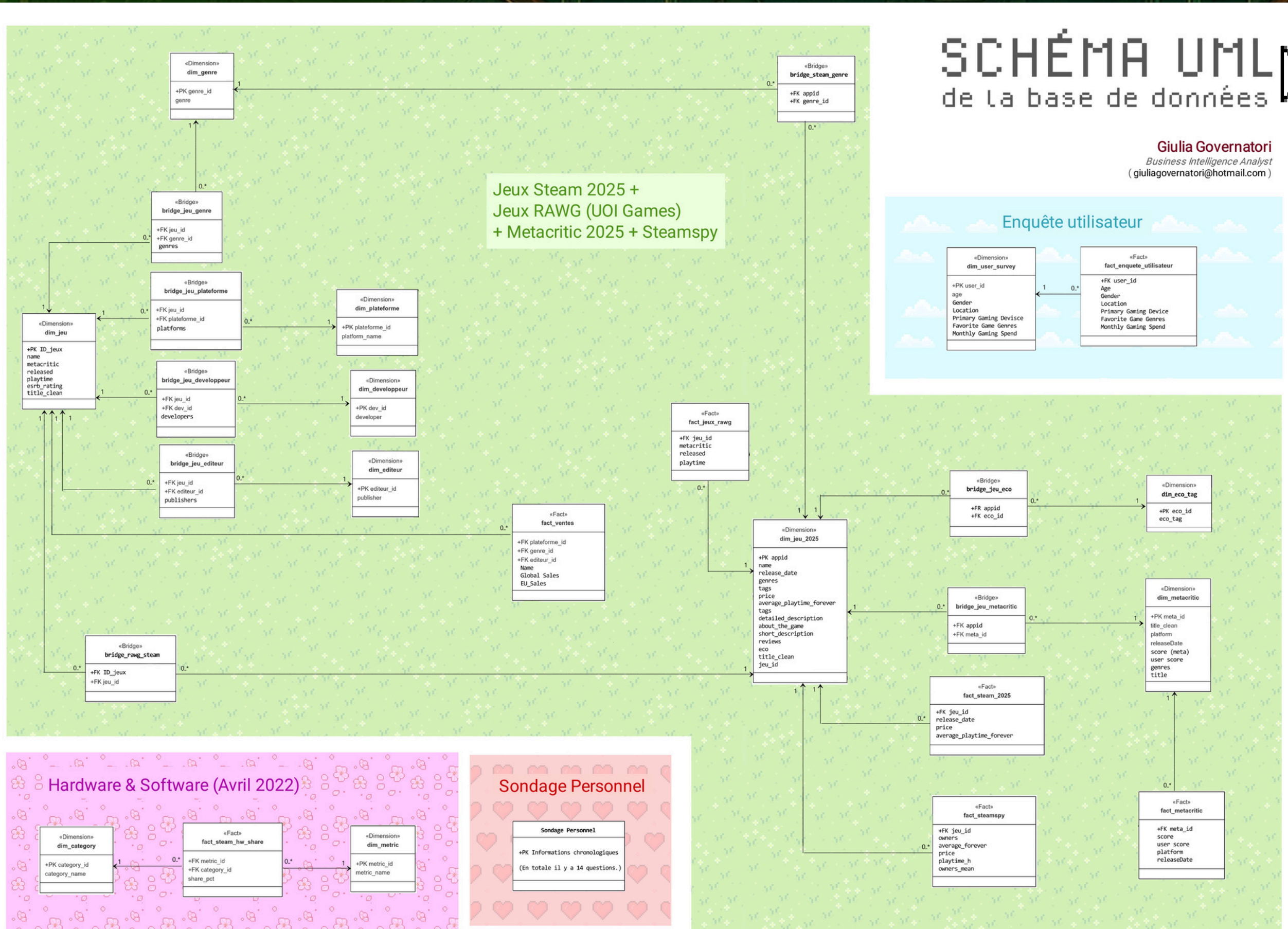
DATASETS EXTRA:

- 1. Steam Games Dataset 2025
- 2. Steam and Steam Spy raw datasets
- 3. Metacritic video-games data
- 4. Metacritic's Best Games and Reviews - 2025
- 5. Gaming Preferences and Habits Player Survey 2024
- 6. Steam Hardware and Software Survey
- BONUS: sondage personnel

L'ENSEMBLE DES SOURCES CONSULTÉES DANS LE CADRE DE MES RECHERCHES APPROFONDIES FIGURE DANS LA **bibliographie**.

DATASETS UOI GAMES:

- [All_publish_VideoGame_2022.xlsx](#)
- [VideoGame_Sales_1980-2016.xlsx](#)
- [Vente de console_2022.xlsx](#)



PROPOSITION DU JEU AAA

Concept créatif et engagement écologique dans un univers Sci-Fi



Action-Aventure solo
avec storytelling immersif
sur Steam

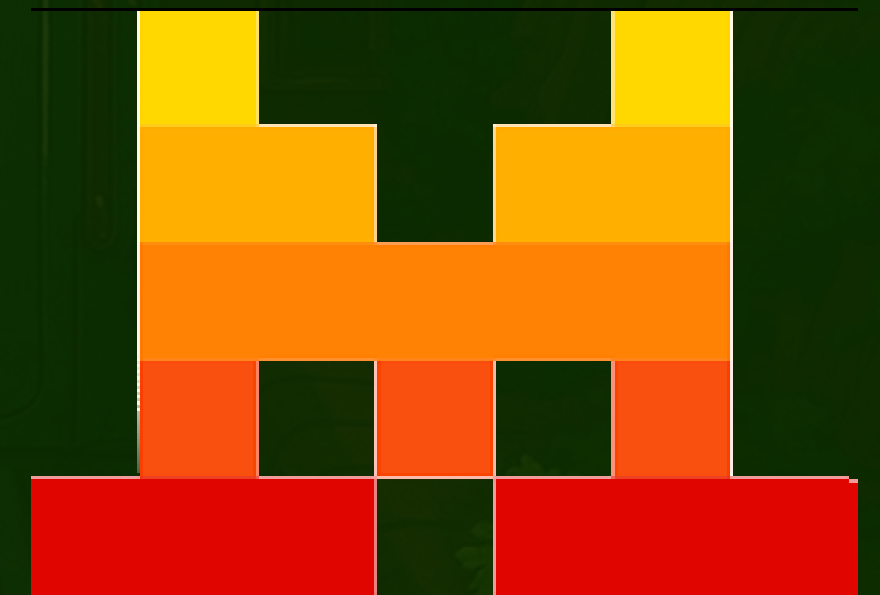


Engagement
écologique fort,
non moralisant.

GREENPEACE



IA pour PNJ
responsable,
écologique,
made in France



PROPOSITION DU JEU AAA

Concept créatif et engagement écologique dans un univers Sci-Fi



Action-Aventure solo

avec storytelling immersif

sur Steam



1. ACTION-AVENTURE SOLO avec storytelling immersif sur Steam

Steam vs autres plateformes de jeux

Steam présente un avantage net sur les autres plateformes (consoles et cloud) en termes d'utilisateurs et de potentiel économique:

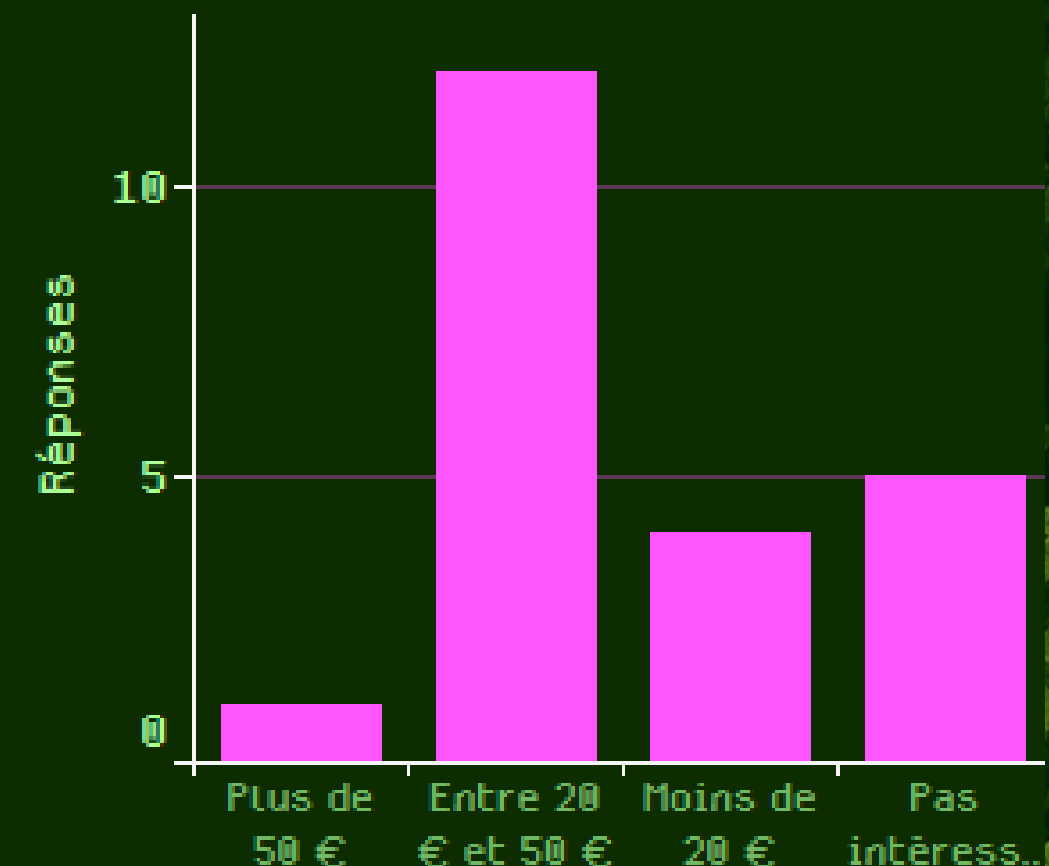
- Utilisateurs: Steam atteint un pic record de 40 millions de joueurs simultanés en janvier 2023. Quotidiennement, 69 millions de joueurs utilisent Steam.
- Engagement élevé: Steam possède un taux d'utilisation très régulier, par rapport les autres plateformes.
- Monétisation supérieure: Le marché PC représente un chiffre d'affaires annuel de plus de 48 Mds \$ en 2024.
- Fiabilité à long terme: Lancé en 2003, Steam est stable et bien établi.

Prix moyen d'un jeu video en 2025

7,48 €

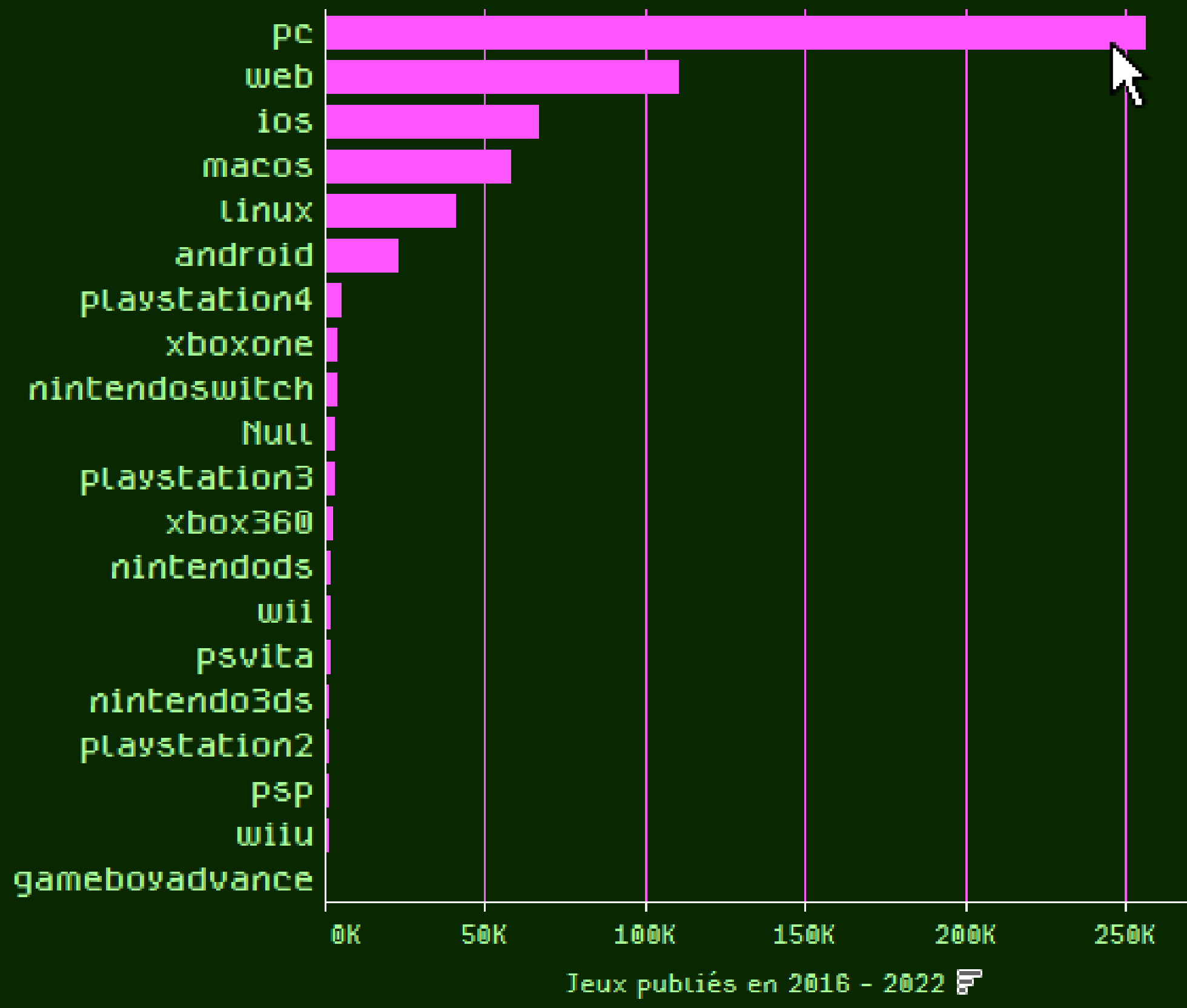
"Steam Games Dataset 2025"

Combien seriez-vous prêt(e) à payer pour un tel jeu (notre proposition)?

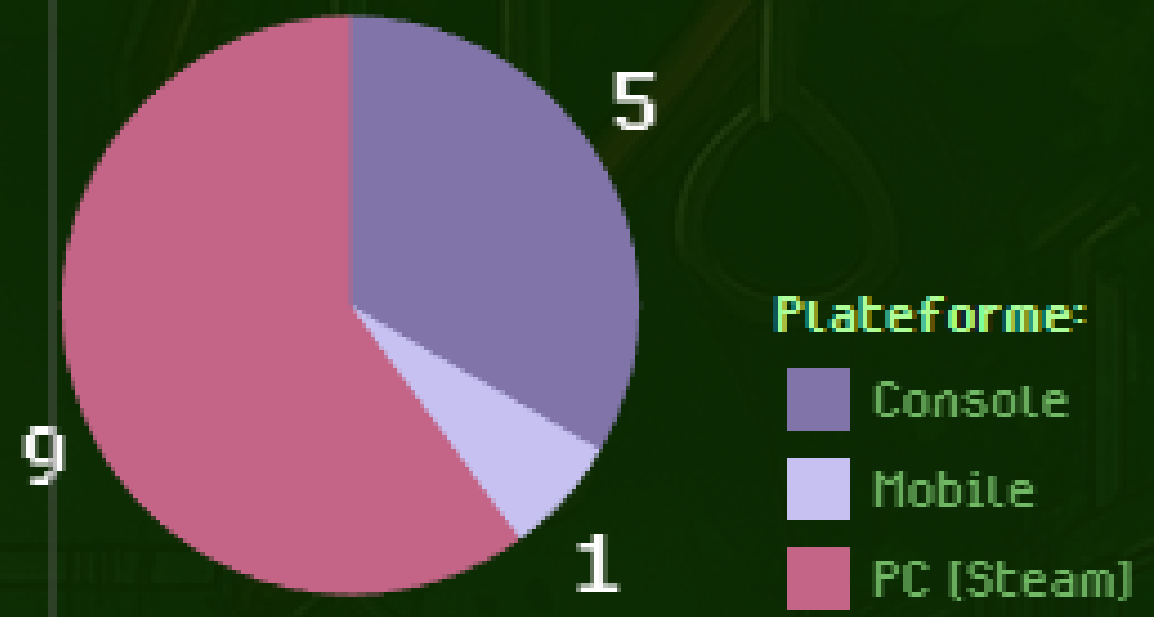


1. ACTION-AVENTURE SOLO avec storytelling immersif sur Steam

Plateformes supportées par les jeux (2016-2022)



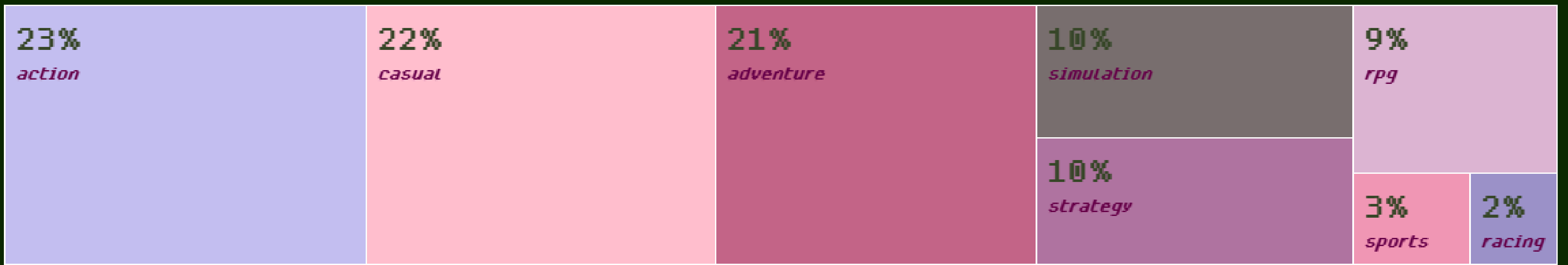
Quelle est votre plateforme principale pour jouer aux jeux vidéo ?



La plateforme Steam/PC est aujourd'hui la plus pertinente pour lancer (et rentabiliser) notre futur titre AAA.

1. ACTION-AVENTURE SOLO avec storytelling immersif sur Steam

Distribution des sorties par genre (Steam)



Aimez-vous les jeux vidéo du genre Action-Aventure avec un univers de Science-Fiction?

Oui 53%

données filtrées sur notre tranche d'âge (25-34 ans)

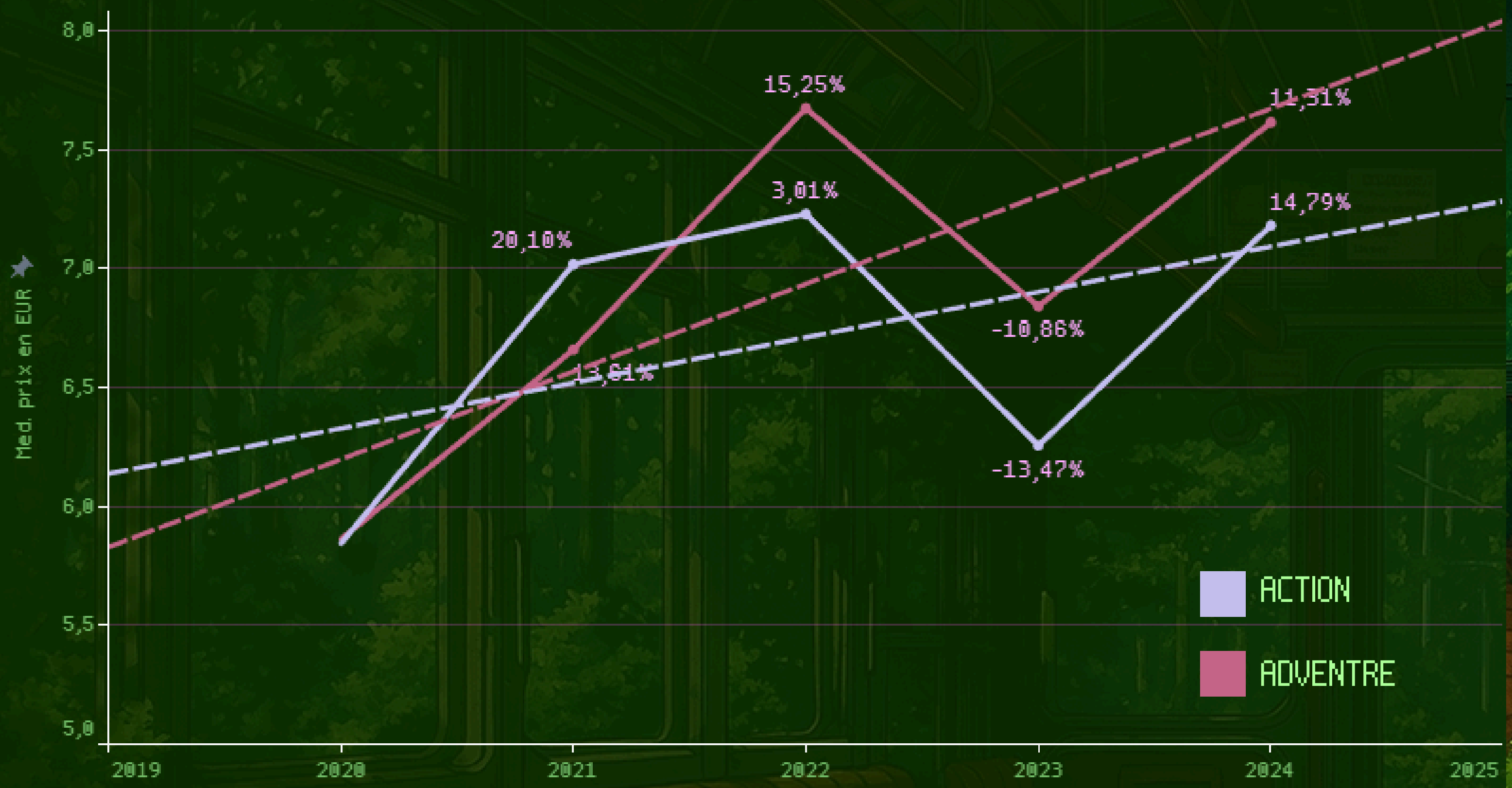
Préférez-vous solo ou multijoueur?

Je joue principalement en solo 80%

données filtrées sur notre tranche d'âge (25-34 ans)

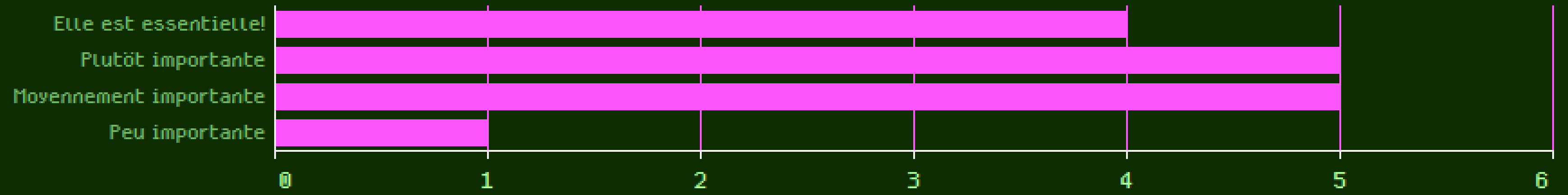
1. ACTION-AVENTURE SOLO FUTURES TENDENCES DU MARCHÉ

1. Évolution des prix des jeux vidéos par genre (sur Steam)



1. ACTION-AVENTURE SOLO avec storytelling immersif sur Steam

Quelle importance accordez-vous à la qualité de la narration (scénario, dialogues, choix interactifs) dans un jeu vidéo?



données filtrées sur notre tranche d'âge (25-34 ans)

Qu'est-ce qui vous attire le plus dans un jeu vidéo?



données filtrées sur notre tranche d'âge (25-34 ans)

PROPOSITION DU JEU AAA

Concept créatif et engagement écologique dans un univers Sci-Fi

Engagement

écologique fort,

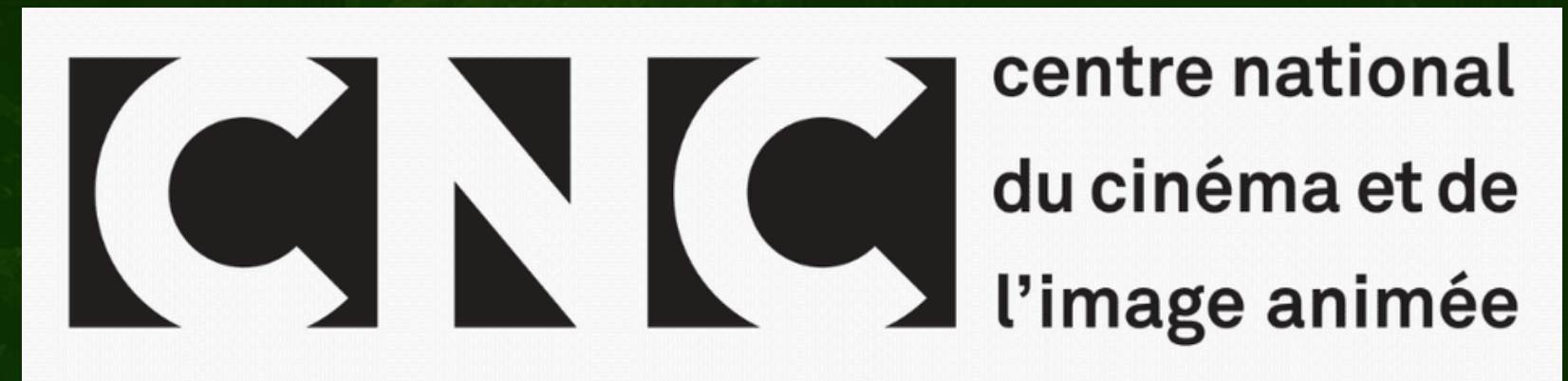
non moralisant.

GREENPEACE



2. ENGAGEMENT ÉCOLOGIQUE FORT *non moralisant.*

La conscience écologique est en forte progression chez les joueurs comme chez les régulateurs.



Depuis mars 2025, tout projet cherchant à bénéficier des aides du CNC doit fournir un double bilan carbone (conception et post-lancement).

Pourquoi ne pas l'utiliser aussi pour une ultérieure transparence avec les joueurs et les sponsors?



TRANSPARENCE

2. ENGAGEMENT ÉCOLOGIQUE FORT non moralisant.

Un sondage de l'ONU a révélé que **79 %** des joueurs exposés à des messages **éco-responsables** dans un jeu, ont adopté un comportement **plus durable** ensuite.



2. ENGAGEMENT ÉCOLOGIQUE FORT non moralisant.

Notre jeu, situé dans un univers post-apocalyptique inspiré des scénarios prospectifs de Greenpeace, sensibilise les joueurs aux enjeux environnementaux de manière immersive, sans être moralisateur.

GREENPEACE

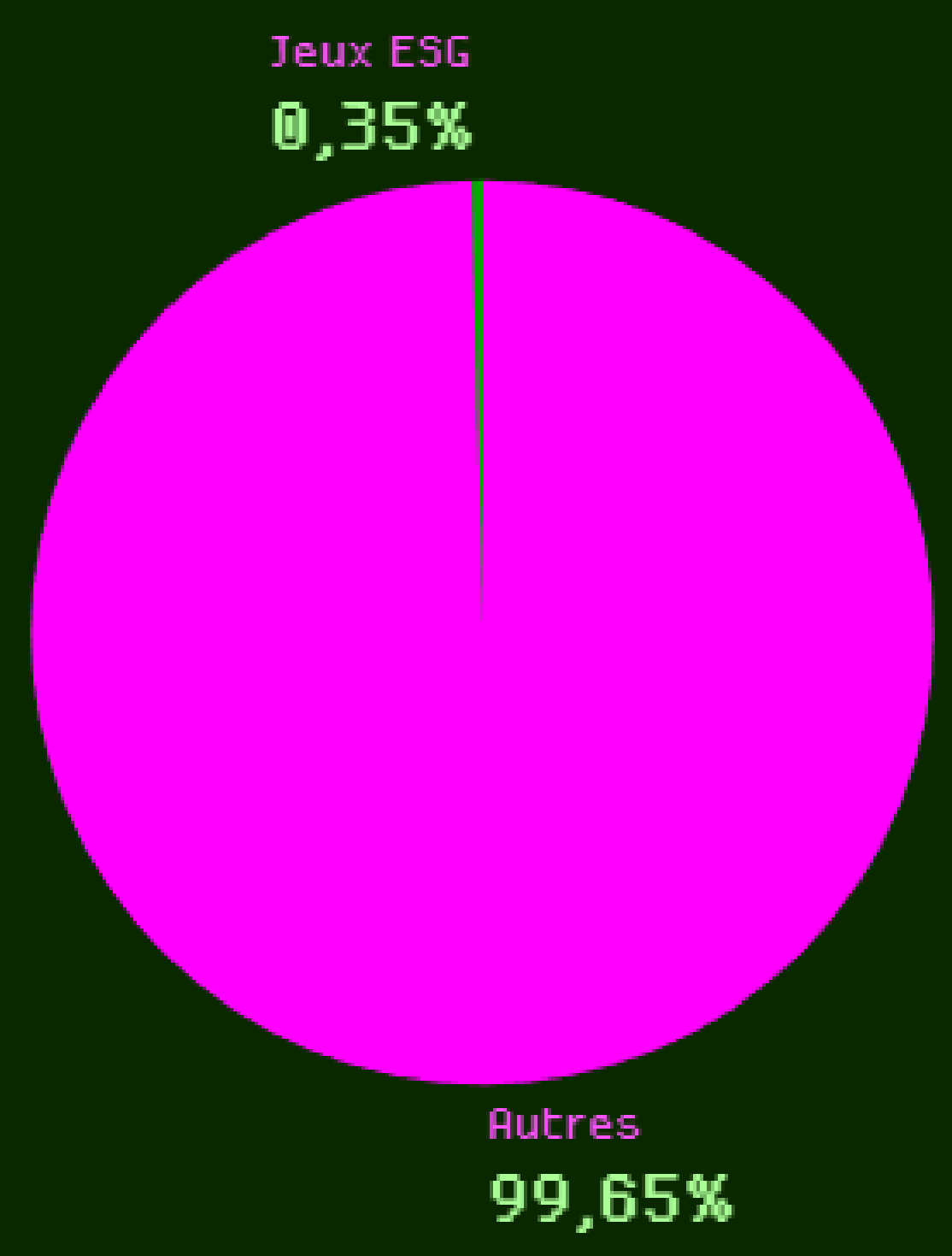
En dédiant une partie des revenus à la plantation d'arbres, nous créons un impact écologique concret tout en bénéficiant du soutien et de la promotion de Greenpeace ou WWF. Ce partenariat peut rendre notre jeu viral, attirant un large public sensible à l'engagement écologique, et ainsi booster significativement les ventes.



PARTENARIAT ÉCOLOGIQUE => #MARKETING VIRAL

2. ENGAGEMENT ÉCOLOGIQUE FORT non moralisant.

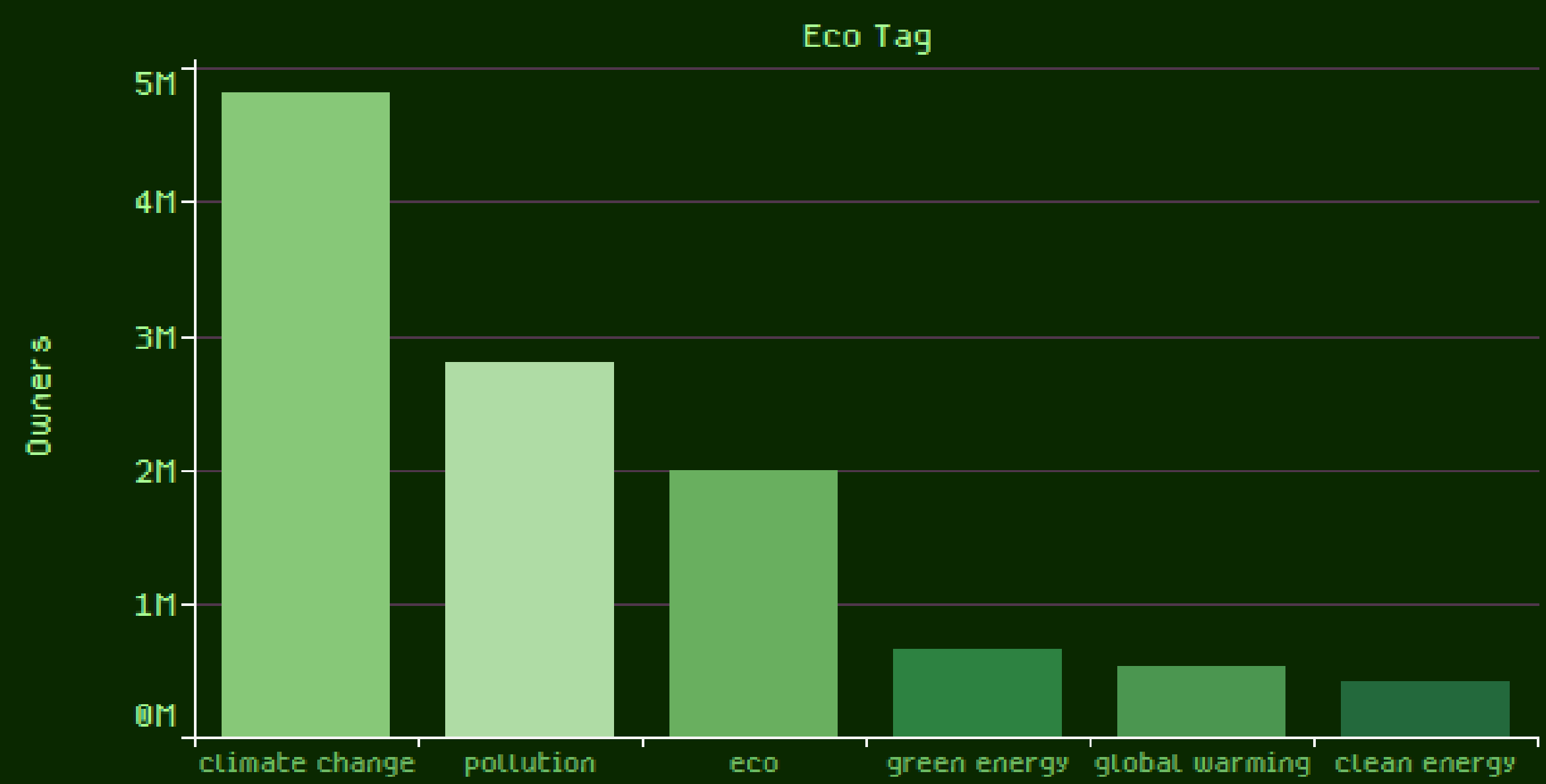
Taux de jeux éco vs non éco



Êtes-Vous Sensible À La Présence De Thèmes Écologiques Ou Environnementaux Dans Un Jeu Vidéo?

Oui 50%

Préférences des utilisateurs (ESG)



PROPOSITION DU JEU AAA

Concept créatif et engagement écologique dans un univers Sci-Fi



IA pour PNJ

responsable,

écologique,

made in France



3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

IA pour interaction joueur - PNJ

À la question:

“Qu’est-ce qui pourrait vous freiner à acheter un jeu comme celui-ci?”



le **54%** a répondu

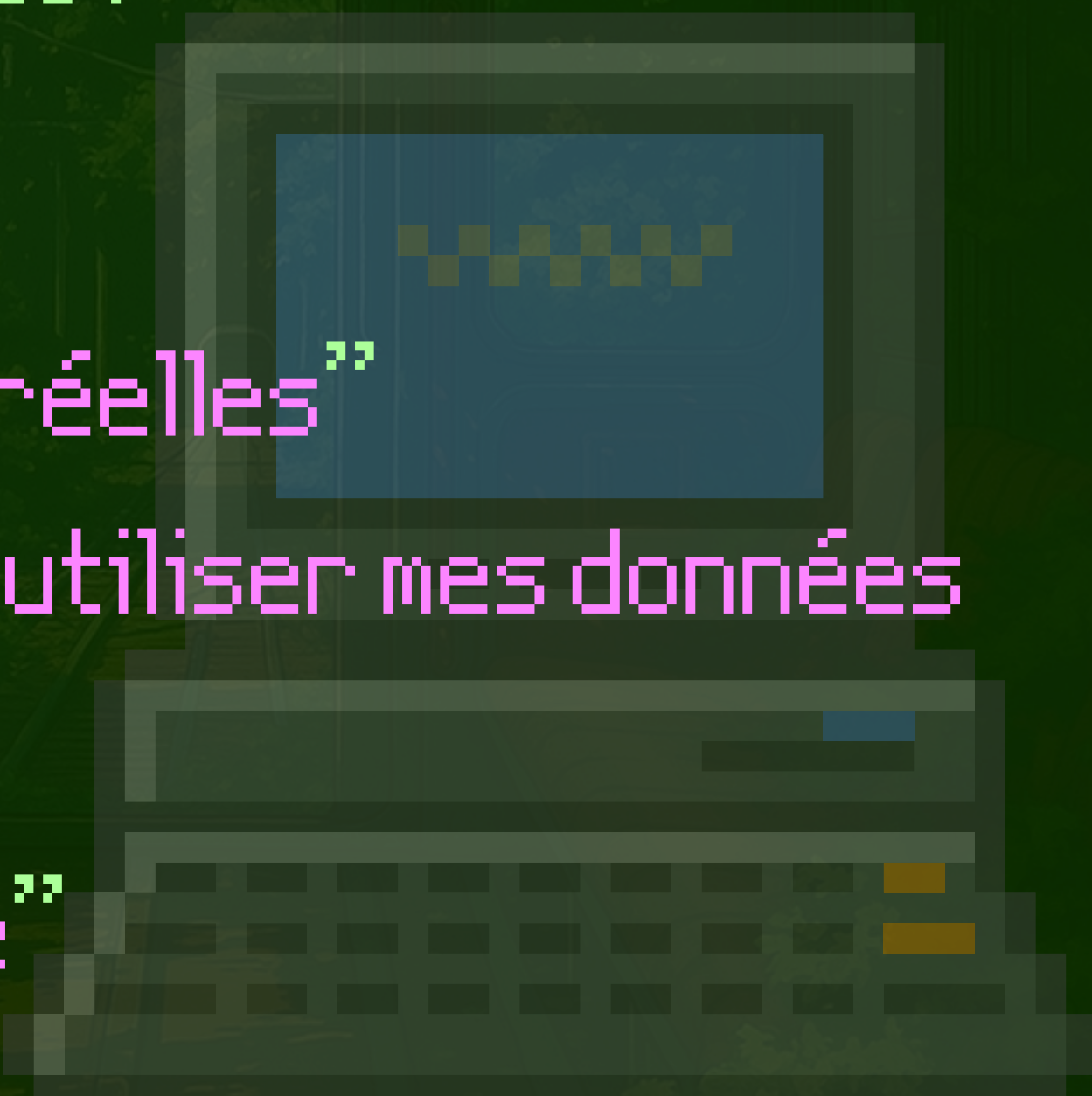
“LA PRÉSENCE DE L’IA GÉNÉRATIVE”

3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

Pourquoi tant de personnes rejettent-elles l'intelligence artificielle dans un jeu vidéo?

1. "Ce n'est pas écologique"
2. "Elle vole le travail à des personnes réelles"
3. "J'ai peur qu'elle puisse partager et utiliser mes données personnelles"
4. "Elle viole la propriété intellectuelle"



3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

1. "Ce n'est pas écologique"

3. "J'ai peur qu'elle puisse partager et utiliser mes données personnelles"

Notre projet, en intégrant l'IA de manière transparente et locale dans les personnages secondaires, offre une preuve concrète du respect des normes RGPD et d'une IA plus écologique, puisque les interactions se font via des modèles simples (LLM basiques) tournant uniquement en local, sans serveur externe.

3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

2. "Elle vole le travail à des personnes réelles"

L'utilisation de modèles de langage comme outils pour générer des dialogues avec des personnages secondaires dans un jeu vidéo n'est pas destinée à remplacer le travail créatif des écrivains ou des narrateurs au sein d'un studio de développement. Au contraire, ces outils peuvent être vus comme des assistants qui aident à accélérer certains processus ou à fournir de l'inspiration.

L'IA peut automatiser certains aspects de la production de jeux vidéo, mais cela ne conduit pas nécessairement à une réduction du personnel. Il est probable que son impact principal sera de transformer les rôles existants et d'en créer de nouveaux, plutôt que de réduire le nombre total de personnes embauchées.

3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

4. "Elle viole la propriété intellectuelle"

L'entraînement de modèles d'intelligence artificielle est un processus complexe qui implique l'utilisation de grandes quantités de données disponibles publiquement.

Il est important de noter que l'objectif de cet entraînement est de comprendre des modèles linguistiques et conceptuels, et non de mémoriser ou de reproduire des contenus spécifiques protégés par des droits d'auteur. Les entreprises qui développent ces technologies, comme Mistral AI, adoptent généralement des mesures pour respecter les lois sur le droit d'auteur et la propriété intellectuelle.

3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

Seriez-vous intéressé par un jeu où l'intelligence artificielle rend chaque personnage (non jouable) unique, capable d'adapter ses réactions et d'influencer l'évolution de votre aventure?



Ouï

40%



3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

Mistral est un partenaire stratégique majeur, étant lui-même une entreprise française engagée dans le développement d'IA responsables.

Soutenir un jeu « made in France » comme le nôtre est dans son intérêt, notamment pour améliorer l'image parfois négative de l'IA auprès du grand public et des joueurs.

Pour UOI Games, cette collaboration est une opportunité d'innovation majeure, permettant d'offrir une immersion inédite grâce à une IA dynamique intégrée dans le gameplay, renforçant l'expérience utilisateur tout en respectant confidentialité et impact environnemental.



2. ENGAGEMENT ÉCOLOGIQUE FORT non moralisant.

Il est préférable de s'appuyer sur une IA « made in France », car elle respecte pleinement les lois européennes, beaucoup plus strictes et éthiques que celles d'autres régions.

Dans le contexte actuel de guerre économique menée par l'administration Trump, il est crucial de limiter la dépendance aux technologies et collaborations extra-européennes pour garantir souveraineté, sécurité et conformité.



3. IA RESPONSABLE, ÉCOLOGIQUE, MADE IN FRANCE

54% des gens sont contre l'IA générative

Possibilité de désactiver l'IA du jeu,
transparence sur l'interaction
avec l'IA selon l'IA Act.

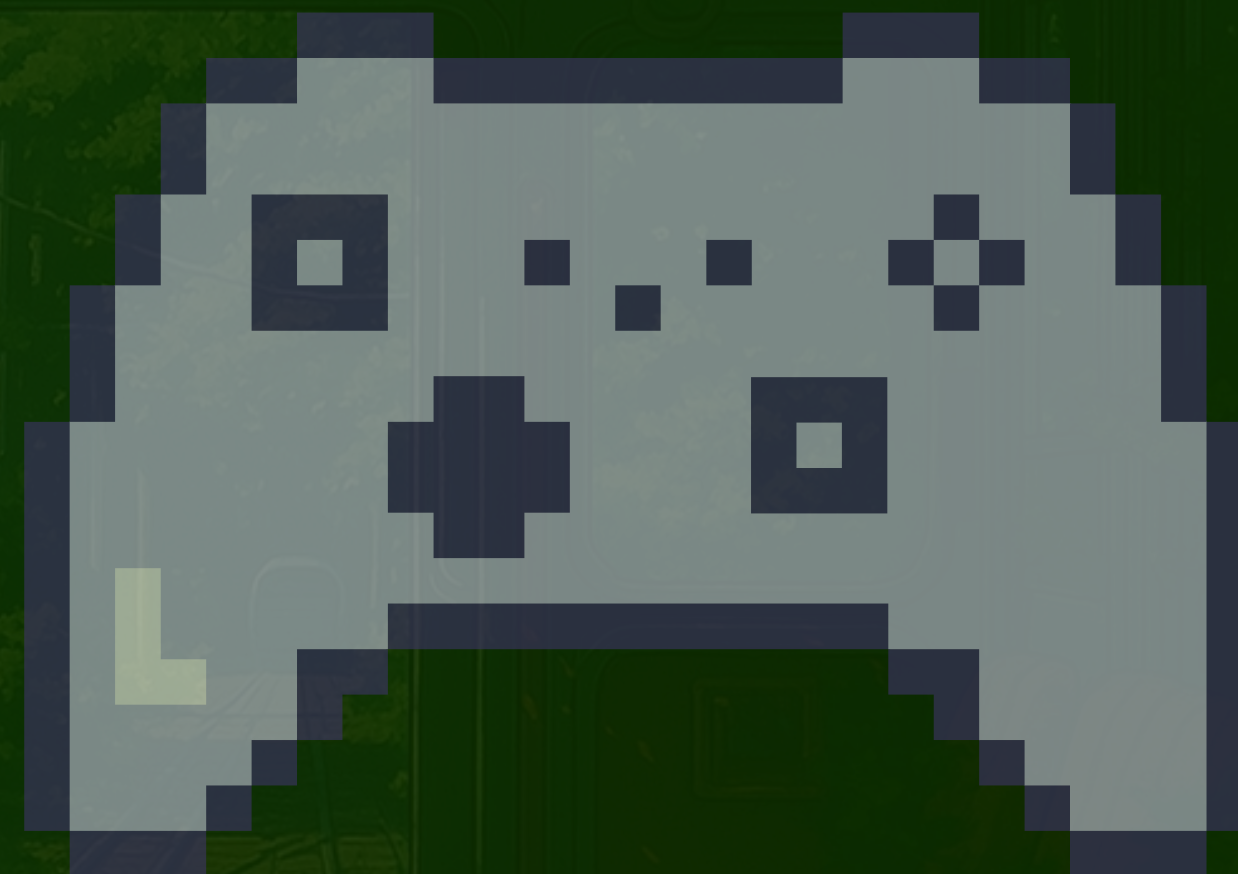
AI-skeptical friendly



QUI VOULONS-NOUS TOUCHER?

Nos joueurs cibles

- Joueurs PC sur Steam âgés de **25 à 34 ans:**
 - Amateurs d'aventure (50%)
 - préfèrent les jeux solo (80%)
 - Public intéressé par l'écologie (50%)
 - qui joue entre 10 et 20 heures par semaine (45%)
 - qui donnent de l'importance à l'histoire (60%)
 - dépensiers: prêts à payer environ 50 euros pour un tel jeu (53%)
 - Ils disposent généralement d'un équipement moyen (GPU RTX 3060, CPU 4 cœurs)
- Attention prioritaire aux joueurs européens et français.



COMBIEN COÛTERA LE JEU?

Nos tarifs prévisionnels

- **Édition Standard: 49,99 €**

un prix volontairement plus bas que la plupart des gros titres actuels.

- **Édition Deluxe: 64,99 €**

bande-son, livre d'art, objets cosmétiques

- **Promo de pré-commande: -10%**

durant les deux premières semaines pour encourager les précommandes.

-
- **Sources de revenus**

Vente du jeu, extensions scénarisées payantes (DLC), ventes éventuelles des gadgets liés à l'univers du jeu.



COMMENT ALLONS-NOUS LE LANCER?

Stratégie Marketing

2

1. Démo jouable pendant le Steam Next Fest (début d'année)

pour créer un maximum de listes de souhaits (wishlist)

0

2. Accès anticipé fermé quelques mois avant la sortie: invite

limitée pour recueillir les avis et peaufiner la jouabilité.

2

3. Sortie sur Steam fin année, puis adaptation sur consoles

(PS5 / Xbox Series) l'année suivante si le succès est au

6

rendez-vous.

2 2

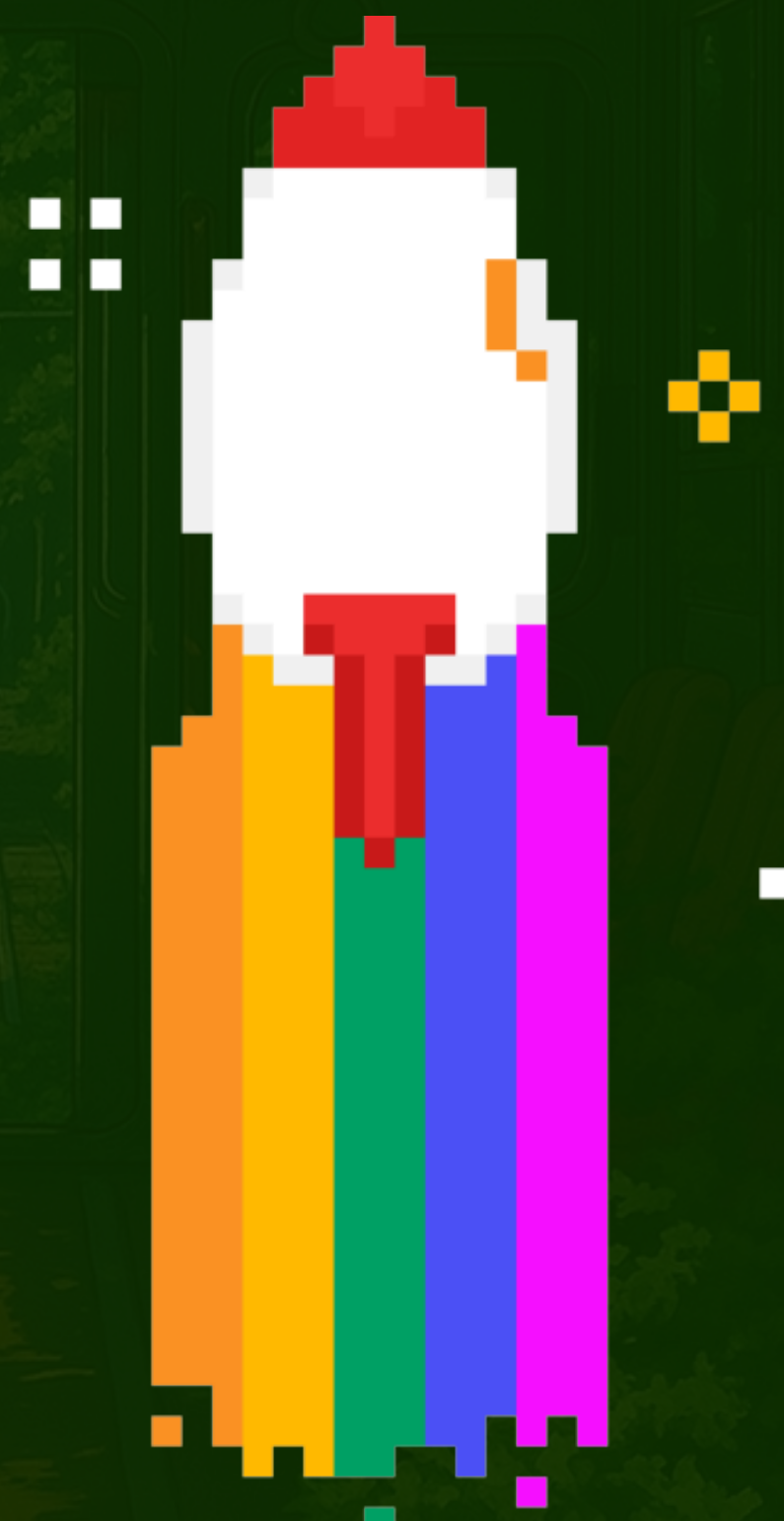
4. Deux extensions scénarisées prévues dans l'année qui suit

0 0

2 2

7 8

la sortie pour prolonger la durée de vie



COMBIEN CELA VA NOUS COÛTER?

Structure des coûts

- Développement (environ 25 M €),
- Marketing (environ 5 M €),
- Serveurs et licences (estimé à 1,5 M €/an),
- Éventuels coûts imprévus (IA, réglementation RGPD)

SWOT = STRENGTH + WEAKNESS + OPPORTUNITIES + THREATS



Forces

- Concept original: thème écologique et PNJ animés par IA – un créneau quasi inexploré.
- Histoire riche + prix “doux” (49,99 €)
- Aides publiques et marché en croissance.
- Optimisé pour PC milieu de gamme / Steam Deck



Faiblesses

- Nouvelle licence sans notoriété: gros effort marketing.
- Dépendance à l'IA: encore jeune et parfois mal perçue.
- Ressources plus limitées que les grands studios: risque de retard ou de coupes.
- 100 % solo: pas de revenus multijoueur récurrents si la durée de vie déçoit.



Opportunités

- Marché vidéoludique toujours en hausse (+2,8 % en 2024).
- Soutiens institutionnels (CJVV) + nouvelles règles DMA qui ouvrent les stores en faveur de Steam; 62 % des studios adoptent déjà l'IA.
- Forte visibilité possible via streamers et sponsors (Greenpeace/Mistral)
- Fort engagement environnemental: possibilité de devenir viral.
- Public sensible aux enjeux écologiques: peu de concurrents sur ce thème.



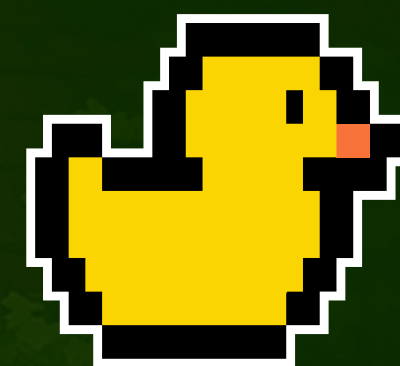
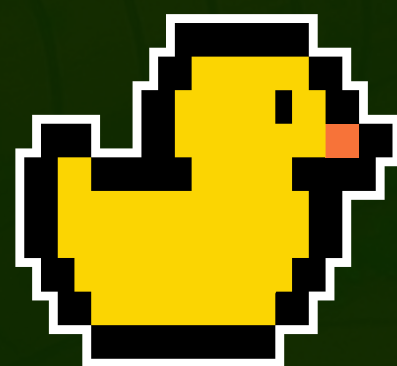
Menaces

- Concurrence AAA/indé pléthorique, budgets dépassant souvent 200 M \$.
- AI Act & méfiance joueurs: risque de review-bombing si l'IA déplaît.
- Inflation des coûts de développement + pouvoir d'achat incertain.
- Facteurs géopolitiques (sanctions, fluctuations) pouvant réduire certains marchés.

POURQUOI CETTE IDÉE A DES CHANCES DE MARCHER?

L'étude d'un jeu AAA de succès.

1. **Thème écologique original** : très peu exploité (moins de 1 % des jeux), attire les joueurs sensibles à ces questions.
2. **Histoire de qualité et profonde**, répondant parfaitement aux attentes du public cible.
3. **Utilisation innovante de l'IA** : différencie notre jeu sans imposer cette fonctionnalité aux joueurs qui n'en veulent pas.
4. **Prix compétitif et attractif** comparé à d'autres jeux AAA vendus souvent à plus de 70 €.
5. **Optimisé pour les streamers**, permettant de susciter une forte visibilité gratuite grâce à Twitch et YouTube Gaming.



PRÉCONISATIONS BUSINESS

Prévisions financières 2026-2028



Poste	2026	2027	2028
Coûts de développement – Préproduction	4	0	0
Coûts de développement – Production	16	0	0
Coûts de développement – Post-lancement	0	5	0
Total Coûts de développement	20	5	0
Coûts marketing – Pré-lancement (PC)	3,5	0	0
Coûts marketing – Lancement consoles	0	1,5	0
Total Coûts marketing	3,5	1,5	0
Coûts de maintenance (annuels)	0,5	1,5	1,5
Total coûts	24	8	1,5

Poste	2026	2027	2028
Ventes sur PC (unités)	100 000	50 000	20 000
Ventes sur consoles (unités)	0	100 000	50 000
Total unités vendues (jeu de base)	100 000	150 000	70 000
Revenus du jeu de base (M€)	5,2	7,8	3,6
Revenus DLC payants (M€)	0	0,7	0,3
Revenus totaux (M€)	5,2	8,5	3,9
Marge brute (profit) (M€)	-18,8	0,5	2,4

PRÉCONISATIONS BUSINESS

Seuil de rentabilité



$$\text{Break-even} = \frac{33,5 \text{ M€}}{55 \text{ €}} \approx 610\,000 \text{ copies}$$

Arrondissons 650 000 copies du jeu de base (avec 25 % des joueurs achetant les deux DLC) pour une marge de sécurité

PRÉCONISATIONS BUSINESS

Scénarios de ventes et résultat cumulé



Scénario	Copies jeu (base)	CA total (M€)	Marge brute cumulative	Statut	Possible Cause
Baseline (prévisions)	320 000	17,6	-15,9 M€	Sous break-even	review-bombing contre l'utilisation de l'IA
Break-even	650 000	35,8	≈ 0 M€	Coûts entièrement couverts	-
Optimiste	800 000	44	+10,5 M€	Profit significatif	le jeu devient viral grâce à la collaboration avec Greenpeace

*+25% sur les DLC

Thank You!

Si vous souhaitez en savoir plus sur mon analyse,
je vous invite à consulter mon document complet et interactif en ligne:

<https://tinyurl.com/jeu-AAA>

